

自らイメージを共有する「作戦」を考え毎時間増やしていくボール運動の授業

体育学習のボール運動・球技領域の独自の学習内容を考えた場合、「戦術」や「作戦」が鍵概念となる。小学校体育高学年の学習指導要領、ボール運動領域の内容において、思考・判断の面で「ルールを工夫したり、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てたりすることができるようにする。」とあり、作戦の重要性が示されている。特に、技能の面で示されている「ボールを持たない動き」を含めてチームで作戦を遂行していくゲーム中の行為能力の育成の重要性が示されている。

ボール運動・球技領域の戦術学習については、各国で様々な工夫が見られるが、先行して理論提示されたのはイギリスやアメリカであった。イギリスでは、ゲーム理解のための指導（Teaching-Games-for-Understanding）が示され、教師が意図的、段階的に設定した修正ゲームを行わせ、発問していく学習過程を重視した指導モデルが提示された。一方でアメリカでは戦術アプローチが示され、シーズン全体を通して戦術学習の実施、とそのためミニゲーム設定（シーデントップラ）、ゲーム－発問－練習－ゲームのサイクル、空間を生み出す動き方等のボールを持たない動きを学習の焦点として位置付けていること（グリフィン他）であった。日本にこれら戦術学習の考え方が示され、現行の作戦やボールを持たない動きを内容に含んだ学習指導の内容に影響を与えている。

今回の公開研で降下した山田幹先生のバスケットボールの授業では、「チームの特徴に合わせて作戦を立て、実行するために動きのこつを活用して活動しようとする資質・能力を高める」ことを目指した単元を実施した。単元前半ではオフェンス中心のミニゲームを実施、後半ではハーフコートのセットプレーからオールコートへのミニゲームや修正ゲームを設定し、作戦の工夫を行う活動を実施した。単元の途中では、「ボールを持たない動き」にも意識を向けたオフェンスの工夫をねらいとして活動を実施し、公開授業の児童のプレー内容を見ると、チーム全体で協力し、動いている様子が見られた。これは、最初からバスケットボールの正規のコートや人数にこだわらず、修正された教材化したミニゲームを実施した成果であると思った。また、今回の授業では毎時間出た児童の作戦を「動きのイメージカード」としてカード化して、集約し、共有化してお互いが使用できるようにした点が秀逸であった。山田幹先生は子どもの感覚をカードにある作戦のネーミングとして取りあげ、「持ったらシュート」、「ゴーゴーゴール」、「未来パス」等、児童同士が感覚的に分かり合える言葉を用いて作戦を共有化した点が学習者中心での工夫であり、良かったと思う。このカードも公開研のHPに公開してあるが、同じ立場で体育を指導する先生方の貴重な共有財産となるのではないかと考える。

一方で、小学校高学年の発達段階に合い、かつ、ゴール型（バスケットボール）の学習させたい内容に十分に焦点化したミニゲームや修正したゲームを実施していたかどうか、については課題が残る。バスケットボール等のゴール型球技の動きは選択肢が多く学習途上の学習者は動き方が分からない場合がある。コートの大きさや人数を制限するだけではなく、動く選択肢を少なくしたタスクゲーム（例えば、スペースの動きを学習する為に、印をつけた空間に走り込んでパスを貰うゲーム等）を設定すると良かったのではないかと考える。今後の発展を期待したい。